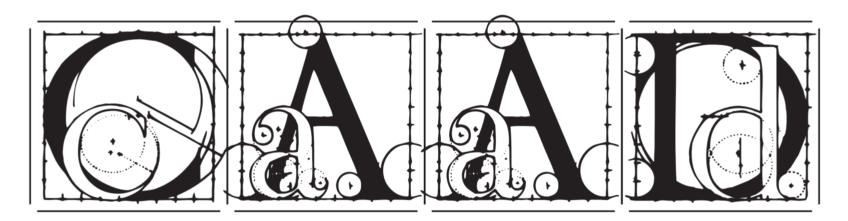


Boletín sobre Aventuras Conversacionales
Número 45 - Segunda Edad - Año 12
Septiembre 2000 - http://pagina.de/caad

La Espiral
La Cueva Colosal
Cruce de Caminos
El Pantano
El Claro de los Trolls
La Inquisición
La Taberna
La Torre de Babel
El Castillo del Viejo Archivero

Inventario

También puedes ver a:

- Javier San José (jsj666@hotmail.com)
- El Clérigo Urbatain (ruberalbert@bigfoot.com)
- Gonzo (gonzo99@inicia.es)
- Ignacio Andrés Llorente (ial@cdti.es)
- Fernando del Casar (fdec_2001@yahoo.es)
- Lumpi (amarq2@clientes.unicaja.es)

La Inquisición

Si por fuera el edificio resulta impresionante, por dentro no lo es menos. Varios acólitos se ocupan de destruir metódicamente extraños artefactos mágicos. Al fondo te espera, se levanta cuando te ve llegar y dice...

Es indudable la gran aceptación que han tenido los concursos de aventuras que se han organizado últimamente. Quizá su éxito radique, por un lado, en las crecientes ganas que los aventureros demuestran por dar a conocer sus ideas y por otro en las peculiares características de los mismos ya que ponen límites a la extensión de las aventuras participantes permitiendo desarrollar estas en muy poco tiempo.

Pero en el horizonte se perfila una nueva edición del popular Concurso Nacional de Aventuras, cuya última edición fue hace dos años.

Sinceramente espero una gran acogida de este concurso que promete ser la madre de todos los concursos.

Os aconsejo que vayáis afilando vuestros lápices (o parsers) que la competencia promete ser dura. Veremos si realmente este concurso de aventuras tiene tanta acogida como lo han tenido los convocados hasta la fecha. Esperamos y deseamos que así sea.

El Gran Inquisidor

La Cueva Colosal

Junto a un improvisado fuego se encuentra una semielfa que te mira divertida. *"Hola viajero, mi nombre es Xzira. Pasa y ponte cómodo, aquí nada ni nadie puede dañarte."*.

Premios del II Concurso Nacional de Aventuras

El plazo de las votaciones para el II Concurso Nacional de Aventuras ya terminó y ya están los resultados de las mismas disponibles en el área de concursos de la web. Los ganadores, por categorías, han sido:

Premio a la Ambientación	El Sello
Premio a la Jugabilidad	El Poder de la Kínbreton
Mejores Gráficos/Sonido	El Sello
Mejor Argumento	El Sello
Aventura más equilibrada	El Sello
MEJOR AVENTURA	El Sello

WinQuill Release Candidate 2

WinQuill (http://www.winquill.co.uk) es un nuevo sistema de creación de aventuras conversacionales que se basa en el vetusto Quill. Ya está disponible la Release Candidate 2. La opción más interesante es la que permite de-compilar los antiguos juegos escritos en Quill lo que permitiría portarlos a los ordenadores actuales. Por cierto, sólo está disponible para Windows.

InformATE 6/10 y actualización de DocumentatE

Zak ha puesto a disposición de todos en la web de InformATE (http://www.geocities.com/spinf_2000/informate) la versión 6/10 de esta librería que permite programar juegos en castellano con Inform. Entre otras mejoras, esta librería permite la compilación biplataforma máquina Z/Glulx. Será necesario que descargues además la versión 6.21 del compilador de inform. Además ha actualizado DocumentatE (http://www.geocities.com/spinf_2000/docs/documentate.html), traduciendo los contenidos de "Inform como lenguaje de programación" y "Descripciones y parsing".

Sistema de creación de aventuras en Smalltalk

Para los aficionados al Smalltalk, hay un sistema de creación de aventuras en este lenguaje denominado SmallWorlds (http://www.object-arts.com/Downloads/ThirdParty/2.1/Downloads.htm).

SPAG 22

Ya está disponible el nuevo número de SPAG (http://www.sparkynet.com/spag/backissues/SPAG22), webzine dedicado a la interactive-fiction.

The Hotel

The Hotel (http://www.underdogpublishing.com/thehotel/index.htm) es una aventura gráfica multijugador que puede descargarse gatuitamente desde la web. La

versión gratuita incluye dos episodios. Los usuarios que se registren podrán disponer de más episodios ya que los desarrolladores prometen sacar uno nuevo cada dos semanas. Además los propios jugadores podrán hacer sus aportaciones ya que habrá un editor de escenarios.

QML

Quest Markup Language (QML, http://www.hitnet-ev.de/~lenssen/goodies/qml.htm) es un sistema para crear juegos al estilo de los tradicionales libro-juegos. Este curioso sistema usa XML estándar y de momento sólo puede ser usado desde un navegador que lo soporte (actualmente sólo Internet Explorer 5). Soporta gráficos, sonido, y muchas más cosas.

Polyadv 2.00

Polyadv 2.00 es una conversión a TADS de varias versiones de Adventure que incluye las de 350, 550, 551 puntos y un nuevo modo de 701 puntos. Puede encontrarse el código fuente y la aventura compilada en el if-archive:

ftp://ftp.gmd.de/if-archive/games/source/tads/polyadv_200.zip
ftp://ftp.gmd.de/if-archive/games/tads/polyadv.gam

PAWS 0.4 beta

Nueva versión beta de PAWS (http://w3.one.net/~wolf/PAWS.shtml), un sistema para crear aventuras conversacionales usando Python.

Resultados de la "nanocomp"

Ya se han publicado los resultados de las votaciones de la "nanocomp" (http://pagina.de/nanocomp). Enhorabuena a los ganadores.

XYZZY Awards 1999

XYZZY News (http://www.xyzzynews.com) ha hecho públicos los XYZZY Awards 1999 (http://www.xyzzynews.com/99winners.html), premios que se conceden a las mejores aventuras inglesas del año anterior.

ifFinder

ifFinder (http://www.corknut.org/ifFinder) es un nuevo buscador temático sobre interactive-fiction.

Quest 2.17

Ya está disponible una nueva versión de Quest (http://www.axeuk.com/quest), un sistema de desarrollo de aventura con entorno visual.

I.A.G.E.

I.A.G.E. (http://www.robin.rawson-tetley.dial.pipex.com/_lage) es un nuevo "parser" que permite la creación de aventuras conversacionales para jugar on-line, desde la web, aunque también permite ejecutarlas de forma local. Se distribuye de forma gratuita e incluso incorpora un entorno de desarrollo integrado.

TADS 2.5.5 y 3.0.2

Se han actualizado las versiones de TADS 2 y 3 respectivamente. Ambas corrigen fallos menores. Pueden conseguirse, como es habitual, en el if-archive: (http://www.ifarchive.org/indexes/if-archiveXprogrammingXtadsXexecutables.html).

ZipCE

ZipCE (http://kevinnb.homepage.com) es un intérprete de máquina-Z para dispositivos PocketPC (Cassiopeia, Jornada...). Soporta juegos en formato Z1-Z5 y Z8, color, tipos de letra gráficos para Beyond Zork y muchas cosas más.

unquill 0.7

Está disponible el unquill 0.7 (ftp://ftp.gmd.de/if-archive/solutions/tools/unquill.zip), programa que permite convertir aventuras desde Quill a Inform.

Xzira

El Claro de los Trolls

Te encuentras en un pequeño claro, semioculto entre los árboles.

La Guarida de Valshar

```
Era un precioso dia primaveral: Las florecillas crecian bajo el sol
esparciendo sus aromas por los bosques llenos de animalillos... cuando
derrepente varias sombras oscuras y gélidas salieron de la espesura; rápidas y
calculadoras corrieron hacia la presa elegida, una víctima para un sacrificio.
Mientras te hacen caminar maniatado junto a un alto elfo,capturado también por
estos mercenarios, te enteras de cual será tu destino salvo que lo evites:
Dentro de dos noches llegarán los clientes, monjes de una secta adoradora de
dragones que acabarán con vosotros para realizar sus rituales. La caminata es
larga, y durante el último dia vuestros ojos van vendados, pero sientes el
frío...

(más)
```

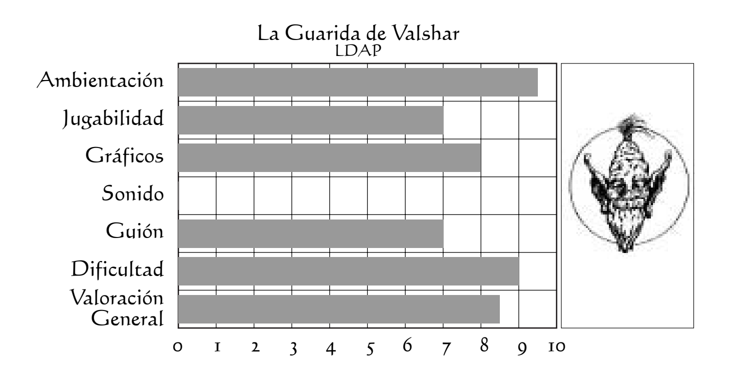
Me alegra especialmente rescatar y comentar esta aventura, principalmente porque se trata nada más ni nada menos que de la primera conversacional que pude acabar enterita (sin solución, claro). Y lo más gracioso del asunto, no se trata de una aventura de esas que muchos catalogan como “fácil”, “chupada”, ni como “recomendada para principiantes” precisamente. Aún más, la dificultad es de hecho bastante alta, y el parser no es que sea una maravilla reconociendo sinónimos. La altísima y terrible adición del juego fue lo que me “obligó” de alguna manera a no abandonarlo hasta llegar al final del mismo...

Debo advertir a los amantes de los guiones largos y elaborados, que no encontrarán aquí su modelo de aventura. El autor tan sólo se ha limitado a darnos el argumento mínimo: lo único que sabemos es que hemos sido capturados por unas criaturas llamadas valshars para ser sometidos a un sacrificio en una misteriosa guarida (de la que se supone, hay que escapar). No sabemos ni quien somos, ni donde estamos, ni por qué narices hemos sido capturados por las cosas estas (supongo que porque no les caeremos muy bien). Menos mal que en Rimblendén, segunda parte de la aventura, el autor amplia este argumento con una historia excelente. El puzzle inicial del juego me ha recordado un pilón a Jabato, aquel jueguecito de Aventuras AD que tantas horas de siesta me robó hace unos años. Comenzaremos en una sucia celda llena de ratas, en compañía de un simpático (y bastante moderno por cierto) elfo. Allí deberemos exprimirnos un poquito el coco para conseguir escapar de ella (pista: hay guardián :-). Una vez hecho esto, tenemos acceso a toda la guarida, un oscuro mundo repleto de localidades con pasadizos secretos, personajes misteriosos, laberintos, y por supuesto, valshars. Todo ello muy bien descrito. Aunque jugué a la versión "light" (solo texto), no pude resistirme

```
Te encuentras en una húmeda y reducida celda separada del pasillo exterior
por unas rejas.Por el suelo quedan restos óseos de antiguos inquilinos. En la
esquina opuesta se encuentra acurrucado un esbelto elfo.
Salidas: Ninguna
  >:ex elfo
Es realmente alto,viste una cota de cuero verde y rojo con amplios bolsillos
  >:_
```

a echarle un vistazo a la versión que LDAP sacó posteriormente con gráficos 3D. Después de rejugarla un poco pude comprobar que los gráficos eran muy cañeros, de una calidad impresionante, aunque si me dieran a elegir entre jugar a una u otra versión, jugaría indudablemente a la versión de texto. La razón es simple: disfruto más autogenerándome la imagen en mi cabeza de, por ejemplo, los terribles valshars deambulando por los tétricos pasadizos de la guarida, que verlos ya dibujados. El ambiente de la aventura es fantástico. Las descripciones de todo lo que va aconteciendo son excelentes, y consiguen realmente meterte en la oscuridad de la situación. Es fascinante avanzar durante el juego e ir descubriendo el genial mapeado que el autor nos tenía preparado, mapeado en el que al principio nos puede fallar un poquito la orientación, pero que como en todas las aventuras, lograremos dominar con un poco de práctica. En cuanto a los PSIs, el más importante es el elfito (no me acuerdo ahora mismo de su nombre), que te acompañará durante buena parte de la aventura (además de deleitarnos con sus solos de flauta :-). A pesar de que está muy (pero que muy) lejos de ser "inteligente", cumple perfectamente con su papel e incluso podemos man-

tener divertidas conversaciones con él. Creo que ha sido uno de los personajes de aventuras a los que más cariño he cogido (aunque se trate de un simple y estúpido autómata). Y lo mejor de todo... ¡no comía tortilla!. Si el elfo es "tontito", los demás personajes lo son aun más, aunque tampoco sería muy necesario dotarles de más inteligencia dada su función en el juego. Muchos de ellos lo componen los "malos de la película", que podrán darnos algún disgustillo si no nos andamos con cuidado. Me he llevado una grata sorpresa con la calidad de los puzzles, tanto que la considero la parte más destacable del juego. La mayoría de ellos me han parecido geniales, muy bien planteados y bastantes originales. Claro está, como siempre nos encontraremos con algún que otro inevitable (y odioso) puzzle de esos que yo suelo definir como "de relleno". El autor no ha caído en lo que suelen caer (desgraciadamente) muchos escritores de aventuras, o sea, llenar el juego de problemas simples y sin lógica, tan propios de aventuras malas o arcaicas. También he notado una cierta libertad a la hora de poder resolver los puzzles en el orden que queramos, aunque no todos. Podríamos dividir la aventura en varias partes, en la que cada una de ellas contiene un conjunto de puzzles que deberemos resolver para pasar a la siguiente parte. ¿Aventura lineal o no lineal?, yo la englobaría en el punto medio de estos dos conceptos. Hace tiempo que perdí la cuenta de las veces que me quedé atascado a lo largo de la aventura. También son incontables las veces que me he visto tentado en consultar la solución, que siempre la tuve a mano en el cd de una revista en la que, aún me acuerdo, estaba comentada la página del CAAD (por aquellos tiempos hospedada en arrakis). Al final logré controlarme y terminar la aventura por mis "propios" medios. El parser, aunque no es malo, lo he visto mejorable. Admite casi todos los comandos básicos que toda aventura debe entender, y exceptuando algunos casos, no he tenido demasiados problemas con los sinónimos a lo largo de la aventura. Y por último, el puzzle final de la aventura me ha resultado graciosísimo, aunque también muy 'puteante' (ya veréis). Y el texto del final muy enigmático y divertido. Si aún no la has jugado, sólo hay una forma de saber de que estoy hablando...



Lumpi

La Torre de Babel

Mucha gente se afana en este impresionante edificio, entre una confusión de lenguajes. Un guía se adelanta entre todos y te saluda en tu idioma: *"Permíteme presentarte alguna de nuestras obras, amable viajero"*.

Anchorhead

Estamos ante un juego más sobre el universo de Cthulhu creado por Lovecraft, pero de una calidad superior a los demás. El desarrollo del juego es muy típico de este universo, pero los textos están muy bien escritos, los puzzles son lógicos y entretenidos, el ambiente es gélido (está casi constantemente lloviendo) y tenebroso como en los mejores relatos de Lovecraft, y los personajes del juego son muy creíbles, con personalidades muy bien formadas; y con toda la versatilidad que se puede conseguir con INFORM.

El juego nos sitúa en Anchorhead, una pequeña ciudad costera de la época colonial, de edificios gastados y gente entumecida por la humedad. El personaje principal es una joven casada hace 5 meses (curiosamente aún no se su nombre) con Michael Verlac, una especie de estudioso de lo arcano, que hereda una mansión por una rama lejana de su familia, una mansión tenebrosa tipo Exorcista o el hotel de el Resplandor, con desván, puertas cerradas por dentro, sótano, cuadros misteriosos, etc, etc; todo muy sugerente. El matrimonio se acaba de mudar, ella se siente desarraigada y lejos del verdadero hogar. Poco a poco empieza a interesarse por los antepasados de Michael y por la extraña casa, y descubrirá el terrible secreto que pende sobre la familia.

El juego, de mayo del 98, es sólo texto y en inglés, sin gráficos ni sonidos. Como bien indica el autor, Michael Gentry, es un juego largo, requiere varios días para completarlo. Tiene un mapeado bastante aceptable de todo el pueblo, que se ve incrementado por los interiores de ciertos "tenebrosos" edificios, como la casa, la iglesia, etc. Que por si solos podrían ser una miniaventura. El juego está lleno de secretos por descubrir. No puzzles difíciles, pero si muchos sitios secretos, objetos ocultos, puertas cerradas, y una trama en torno a la familia del marido muy bien guionizada. Es más bien una continua labor de investigación sobre la casa y los hechos ocurridos en ella. Diversión garantizada 100%. Es curioso la gran calidad que tiene para ser la ópera prima del autor.

El ambiente está muy logrado. Realmente yo tengo frío cuando juego a ella, pues los textos son oscuros y llenos de la melancolía de la protagonista. También ayudan los "efectos especiales", como los mensajes sobre el tiempo meteorológico y del medio en general: es fantástico ver como nos empapamos por la lluvia, o como el mar azota las rocas, o sopla el viento

fuera en la calle si estamos resguardados en un edificio. También me gusta mucho las "direcciones relatadas": me refiero a que los movimientos en algunas zonas están aderezados con mensajes propios a esa localidad. Por ejemplo, si al este hay un agujero estrecho, el juego nos indica que nos agachamos para poder pasar por él; o en una zona de niebla, el programa nos describe la fantasmagórica sensación de que los jirones de niebla se abren para dejarnos pasar. Muy sugerente.

El juego usa tiempo para ir contando la historia, pero en realidad se limita a decir que anochece cuando ya hemos completado la parte del juego referente al día en cuestión. Esto me gusta bastante más que si hubiese usado un reloj y un límite de tiempo para hacer las acciones, pues te permite demorarte en examinar la mansión, los alrededores, sin darte la mala impresión que poseen todos los juegos con contrarreloj, de que está demasiado ajustado y no da tiempo a ver nada (como en la genial "Aventura en el Siglo XXIV", que no había tiempo material para disfrutar del genial futuro que nos había preparado el autor), o que el tiempo pasa demasiado despacio y es un infierno tener que esperar a mano, sin una buena rutina de espera (como en "El Sueño Profundo").

Las descripciones son muy amplias, casi todo es examinable, y los textos son muy ricos, sin llegar a ser empalagosos como muchas aventuras seguidoras de los "terrores indescriptibles nauseabundos de obscenos universos" de Lovecraft. Además, en la descripción mete hasta las salidas posibles, lo cual queda mucho mejor que los típicos mensajes de salidas que rompen la estructura literaria del juego. Esto último nos obliga a leer todo el texto para localizar la información requerida, pero es un precio muy sabroso a pagar, y no lo considero un defecto, pues de una historia relatada se trata, al fin y al cabo.

La interface y jugabilidad son muy correctas, propias de la versatilidad y potencia de INFORM. No hay acción que se le resista, y todo es muy intuitivo, sin haber en ningún momento el "síndrome de la palabra exacta". Pero a la vez es su punto más bajo, debido a la "paranoia lingüística" que hereda del INFORM. A veces puede ser irritante que el juego no entienda o malinterprete cosas muy lógicas debido a la potencia incontrolada del parser. Por ejemplo, nada más empezar el

juego hay una puerta cerrada de una oficina, prueba “unlock door”. El juego responde:

```
(with the sky)
(first taking the sky) How optimistic of you
```

Es gracioso este bug (si es que lo es). Estoy seguro que no es culpa del autor, sino de la manía de INFORM de tener respuestas para todo. Después, en esa puerta intenté “knock door”, pero no lo reconoce, así que probé “call door” y el juego respondió:

```
You’d probably have better luck if you were near a phone.
```

Ummmm, queda un pelín rara esta respuesta.

Pero lo peor sin duda es el manejo terrible que hace de los contenedores y los objetos, por ejemplo:

Estaba yo en la habitación de un niño en la mansión. Allí hay un joyero... pues me fue un infierno sacar las cosas de él y poder examinarlas, pues la caja en cuestión posee un dibujo, dentro de ella hay un relicario que en su interior hay otro dibujo... pues bien, no conseguí examinar este dibujo hasta que no abandoné la caja y me salí de la habitación con el relicario, ya que el juego siempre se refería al dibujo de la maldita caja y no me aceptaba: “examine picture into locket” o “examine picture of locket”, etc, etc.

Culpita entera del vanagloriado INFORM. Y más bugs del estilo que he detectado en este y en cualquier juego de INFORM. Hay uno en concreto que me tiene intrigado, que es que escribo una frase “hacer tal y cual” y el parser me responde:

```
Sólo entendí que quieres “hacer tal y cual”.
```

Je je je. ¡¡¡Al final me dice que me ha entendido, pero no realiza la acción!!! Muy extraño, si señor.

Otro defectillo, es que no acepta frases encadenadas, cosa que hasta el PAW lo hacía:

```
close the door and lock it
```

Esto debería estar por defecto, si se considera INFORM como un lenguaje de aventuras potente.

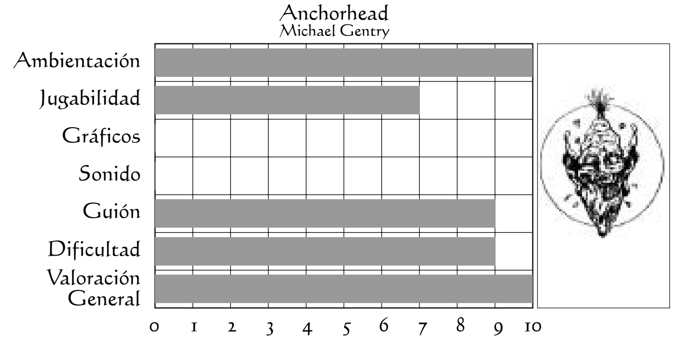
Pero como ya he dicho, creo que esto no es culpa del juego en si, sino de la prepotencia del INFORM con respecto a las frases. De todas formas, para un jugador ya acostumbrado a él, Anchorhead seguirá siendo un

placer, pues esos truquillos para testear un parser ya nos lo conocemos todos.

El guión es genial, gracias a la genial historia que nos cuenta. Está muy bien desarrollada, muy bien contada, la trama se va desmadejando poco a poco, y el temor y el terror también, suministrada con cuentagotas al principio. Los PSIs son perfectos (en su objetivo de representar lo que son, no le busques tres pies al gato), además que el PSI de Michael ganó un premio, a pesar de que sea un pelín introvertido.

La dificultad, al igual que el guión, va en crescendo. Pasa de ser suave y agradable, a endiablada al final. Prepárate para atascarte, mirar la solución, etc, etc. También requiere una libreta, un buen mapa, y apuntar cada evento, nombres, lugares, etc, etc; o estarás irremediablemente perdido. Este último punto, lo considero un muy buen tanto a su favor, pues ya vengo estando harto de los últimos juegos multimedia de investigación, en los que todo se apunta automáticamente, todo se resuelve solo y al final, por ti mismo, no has pensado nada realmente. Aquí la investigación la llevas realmente tú, tú tendrás que devanarte los sesos, tú tendrás que apuntar los puzzles a mano. O sea que no es recomendable para novatos, pues requiere mucha libreta, y encima, de por si, es bastante difícil. Aparte de la pequeña crítica que he realizado sobre la interface, sólo otro "fallo" que le veo y es que no se pueden mantener relaciones sexuales con el marido (al menos yo no he podido), y se supone que son un matrimonio muy reciente. Pero bueno, eso es cosa de cada autor, que hace con ese tema lo que le viene en gana.

En resumen: Una aventura 10. De las mejores de los últimos años. Es como si "El Despertar" hubiese sido una aventura más larga. Probablemente será una gran candidata a ser traducida por algún valeroso INFORMITA (pues ardua sería la tarea por lo larga que es). Indispensable, no te la puedes perder, y ahora mejor que llega el invierno. Procura jugarla de noche, cuando llueva, con la persiana subida para ver la lluvia y los truenos. Una buena chimenea te dará ambiente, y no olvides ponerte música tenebrosa y fría. Te prometo que pasarás miedo.



El Clérigo Urbatain

El Pantano

Una voz susurra entre la niebla del pantano: *"No puedes hacer eso"*.

Pon Una Tarántula En Tu Vida

Eres un joven aprendiz de mago matriculado en el prestigioso 'Institute of Magic Sciencies and Technologies of Navalcarneros'. Para convertirte en un verdadero mago te han encargado atrapar una rara tarántula de la especie 'Kulpe Lut' que sólo se encuentra en el Monte Escondío.

Comienzas el juego encerrado en tu habitación y sin posibilidad de salir. Fijas tu atención en una burbuja que flota en el aire (parece que contiene algo). Te decides a hacerla explotar. Para ello examinas el póster que hay en la pared (una foto de 4 desacomplejadas chicas llamadas 'The Magic Girls' - ¡recuerda esto!) y coges una de las chinchetas. Te subes encima del taburete y pinchas la burbuja con la chincheta. Aparece una llave que recoges y usas para abrir la puerta. Abandona la llave (en este juego sólo puedes transportar 3 objetos a la vez, así que es mejor dejarlos una vez que se han usado).

Te encuentras en tu habitación, el sol entra a raudales por el pequeño ventanal del fondo iluminando un poster de pequeñas dimensiones.Al sur puedes ver una puerta.

Ademas hay:

Un taburete

Pulsa una tecla...

Recorres el instituto hasta llegar a la biblioteca. Allí encuentras el libro 'Enciclopedia Geográfica' de la editorial Merlinsa. Lo consultas para ver donde se encuentra el Monte Escondío y descubres que sólo se puede llegar a él con una pócima alucinatoria. Te diriges al almacén de pócimas y hablas con el encargado. Parece que le ha dado un antojo y no hablará hasta que le des un caramelo de menta. Vas a la despensa (en la cocina recoges una manzana) y robas un caramelo verde de un frasco. Regresas al almacén y le das el caramelo al encargado. Le pides una pócima alucinatoria pero te responde que no tiene, que se la pidas al Mago Verde. Preguntas por el Mago Verde y te dice que lo encontrarás en el bosque. Recoges la llave que hay encima del escritorio y te vas hacia la entrada del instituto. Abre la puerta con la llave y abandónala. Entra en el bosque.

Deambulas por el bosque hasta encontrar con una voz que pide ayuda. Esta voz te encarga que le

traigas un ala de murciélago. Vas hacia un claro que se encuentra al Oeste y dejas la manzana. Regresas al lugar de la voz y recoges el arco, la flecha y el cuchillo. Vuelves al claro, cargas el arco con la flecha y disparas a las sombras. Un murciélago cae muerto (¡vaya puntería!). Le cortas las alas con el cuchillo. Deja todo y recoge las alas y la manzana. Vuelves al lugar de la voz y dejas las alas del murciélago en el suelo. Aparece un espíritu que dice que te transportará hasta donde vive el Mago Verde.

Apareces en un pequeño jardín delante de un corcel que te mira con no muy buenos ojos. Le das la manzana al corcel y se transforma en el Mago Verde. Le sigues hasta su refugio. Recoges la pócima alucinatoria y una lupa que hay por ahí. Bebes la pócima.

Ahora te encuentras en un nuevo lugar todo rodeado de nubes. Te diriges a la puerta de tu destino y hablas con el guardián. Te propone una adivinanza sobre unas cosas que están muy ricas y muy buenas. Recuerdas el póster que había en tu habitación y respondes 'Magic Girls' para acceder al Monte Escondío. Examinas el monte y descubres que está lleno de agujeros que contienen tarántulas. Recoges una de ellas y bebes de nuevo de la poción para poder regresar.

Estás de nuevo en el bosque. Regresas al instituto (haciendo caso omiso de una cuerda que encontrarás en tu camino - es una trampa) y te presentas ante los magos examinadores. Los magos ven que has traído la tarántula y te preguntan cuantas patas tiene. Examinas al bicho con la lupa y respondes 'Doce'. Pasada esta última prueba te entregan tu diploma de mago. ¡Enhorabuena! ¡Ya puedes ir a apuntarte al paro!

Gonzo

El Castillo del Viejo Archivero

Noche invernal en los Cárpatos. Una de esas noches en las que sólo la lívida luna se atreve a asomarse tímidamente entre las gélidas nubes para responder a los pavorosos aullidos de los semicongelados lobos esteparios. Dentro del castillo del Archivero, el fuego chisporrotea alegre con la necesaria fuerza para entibiar los siempre congelados huesecitos del dueño.

El viejo muermo se ajusta los anteojos a sus siempre legañosos ojillos y mira espectante el paquete que el bravo jinete (seguramente ya devorado por los lobos) le acaba de traer. Escrito sobre el envoltorio aparece el remitente: Fernando del Casar (NCF Software) y al lado unos grabados primigenios que representan obscenas criaturas con muchos tentáculos. Con cierta repugnancia el momio abre despacio el paquete, dentro una misiva:

"Escribo solo unas breves líneas para agradecer a todos lo conseguido, que mi aventura "El Sello" consiguiera alzarse con el primer puesto en el concurso de aventuras del CAAD.

Ha sido un largo camino, que arrancó hace ya más de cuatro años, pero que no hubiera sido posible recorrer sin ayuda de personas desinteresadas, que aportaron su granito de arena sin esperar nada a cambio. En primer lugar quiero agradecer a Fran Morell su gran ayuda prestada, el fue el que jugó una y otra vez la aventura (desde sus primeras y plagadas de fallos versiones) y fue el quien se preocupó por documentarme y proponerme cosas, algunas de las cuales no pude al final incluir, desde aquí y si lees estas líneas gracias de verdad. En segundo lugar y no menos importante a Sergio Llata, un genio en lo que se refiere a la música, y cuya ayuda musical fue crucial en mis dos aventuras (Hernán Cortés y El Sello) a ti también gracias de verdad. También quisiera agradecer a Javier San José, la oportunidad que me brindó, a través de su parser SINTAC, de poder plasmar todo lo que tenia en mente en mis aventuras, y desde aquí agradecer que un monstruo de la aventura como él considere mi humilde aventura como la mejor aventura a la que ha jugado, algo que llegó al corazón a este aventurero de a pie. No quisiera terminar sin agradecer a todos los aventureros que jugaron a mi aventura y la votaron como la mejor, sin duda esta es la mejor recompensa que pudiera esperar, pues fue pensando en ellos para los que creé mi aventura, y no puedo más que sentir que he realizado un buen trabajo si ha sido asi, un trabajo que me llena de satisfacción.

Gracias de verdad a todos, ya que sin vosotros nada de esto hubiese sido posible. Un humilde saludo del que aquí se encuentra"

Junto a esta carta hay otro documento más, un interesante y extenso documento que relata horrores cósmicos inenarrables.

La siguiente guía se centra en los pasos mínimos y necesarios para conseguir llegar al final. No sacarás por tanto todo el jugo a la aventura en la que te perderás algunas cosas que si bien no son importantes si alegran el conjunto.

El alto índice de variabilidad en la aventura hace

muy difícil dar unos pasos concretos para su conclusión, se debe seguir al pie de la letra las siguientes indicaciones sin teclear ni siquiera una orden errónea, ya que si esto sucediera puede que no se pudieran realizar las siguientes por culpa del horario. Podríamos por ejemplo no encontrar a un personaje en un sitio determinado o no encontrar algo que necesitáramos.

La orden ESPERAR es muy útil cuando tengamos que hacer pasar periodos de tiempo, pero esto puede hacer que pasen fenómenos que no podamos controlar. Por ejemplo puede hacer que nos perdamos alguna comida (si esto pasa debemos seguir los pasos de abajo pero debemos saber que esto puede perjudicar la realización de las siguientes órdenes ya que puede desajustarse el orden establecido), o también puede hacer que no podamos reaccionar ante determinadas situaciones lo que nos abocará a una muerte segura. De todos modos si algo falla:

- La comida la sirve Jenkins. Si no llegamos a tiempo, al mediodía, siempre cabe la posibilidad de pedirle un refrigerio a media tarde. Si no llegamos a tiempo por la noche debemos tirar del cordón que hay en el salón.
- Si no encontramos un personaje lo más seguro es que se encuentre cerca. Habrá que buscarlo por los alrededores.

PROVIDENCE

Comenzamos en la casa de nuestro tío. Examinamos el salón (EX SALON), y el cordón (EX CORDON), el cordón nos servirá en el caso de que lleguemos tarde a la cena algún día, tirando de él despertaremos a Jenkins, el mayordomo, y podremos pedirle que nos prepare algo de comida. Examinamos la cómoda (EX COMODA) y encontramos una lupa, la cogemos (COGER LUPA). Cogemos el periódico y los leemos (COGER PERIODICO. LEER PERIODICO), una vez lo hallamos leído lo volvemos a dejar (DEJAR PERIODICO). Tecleamos OESTE y salimos al pasillo. Hablamos con Jenkins (HABLAR CON JENKINS, Opción 2, 2) y nos enteramos de algunas cosas importantes. Al oeste está la habitación que es donde tendremos que ir cada noche para descansar. Bajamos las escaleras con SUR. Llegamos al recibidor y si examinamos los muebles encontraremos en uno de ellos una gubia, la cogemos (EX MUEBLES. COGER GUBIA). Abrimos la puerta (ABRIR PUERTA) y salimos (SALIR) volvemos a cerrar la puerta (CERRAR PUERTA). Miramos el mapa y descubrimos los lugares a los que podemos acceder (MAPA). La carpintería parece un buen lugar para comenzar y al fin y al cabo tenemos una gubia, algo podremos hacer allí. OESTE, OESTE, OESTE y hablamos con el carpintero (HABLAR CON CARPINTERO, Opción 1, 2, 2). Nos enteramos que el pobre hombre anda de cabeza buscando una herramienta que necesita para terminar

el encargo que tiene entre manos. Tal vez le sirva la gubia (DAR GUBIA A CARPINTERO), con lo que termina el encargo y se va todo satisfecho tanto que olvida un martillo y un cincel, los cogemos por si acaso los necesitamos (COGER MARTILLO. COGER CINCEL). Vamos ahora al este y nos situamos delante de la casa de Preston, nuestro principal sospechoso. Llamamos a la puerta y nos sale su mayordomo (LLAMAR PUERTA, Opción 1, 2) entramos sin más contratiempos y nos recibe el dueño en el comedor. Si examinamos el comedor (EX COMEDOR) encontramos un extraño objeto, no es momento de ponerse a examinarlo nos hacemos con él disimuladamente (COGER OBJETO), no debemos hacer nada con él hasta que salgamos de la casa o Preston se dará cuenta de que lo tenemos e intentará que se lo devolvamos por las buenas o por las malas. Hablamos con Preston (HABLAR CON PRESTON, Opción 1, 2, 2, 1 o 2 podemos elegir hasta que nos invite "amablemente" a dejar la casa). Llamamos de nuevo a la puerta (LLAMAR PUERTA) y preguntamos al mayordomo acerca de las reuniones del dueño en el sótano con otros personajes (Opción 2, 3) podemos intentar preguntar algo acerca de los nombres que nos da, pero no soltará más de lo que nos ha dicho. Es un buen momento para ver el objeto que hemos conseguido en la casa de Preston, se trata de una crisálida, extraño pero de momento nos deja igual que estábamos. Vamos a preguntar a Jenkins sobre los nuevos nombres Edward Bolton y Jack Tupper, él seguro que nos ofrece amplia información. Volvemos a la casa de nuestro tío (15), abrimos la puerta y entramos (ABRIR PUERTA, ENTRAR, NORTE, HABLAR CON JENKINS Opción 1, 1, 1). Con los datos que nos suministra Jenkins ya podemos acceder a dos nuevos lugares (MAPA). Bajamos de nuevo (SUR) y salimos (SALIR), si examinamos el jardín (EX VERGEL) encontramos una rata correteando por entre las plantas. Cogemos la rata (COGER RATA) debemos intentarlo hasta que lo consigamos, cosa que no es fácil. Una vez tengamos la rata en nuestro poder seguramente tendremos hambre, además ya se acerca la hora de comer, entramos en la casa (ABRIR PUERTA, ENTRAR, N, E), y esperamos hasta que Jenkins sirva la comida (tecleamos ESPERAR hasta que ocurra), cuando esto suceda recobramos fuerzas (COMER). Es un buen momento para hacer una visita a Tupper y Bolton (OESTE, SUR, SALIR, CERRAR PUERTA, ESTE), y llamamos a la puerta (LLAMAR PUERTA Opción 1, 2), una vez dentro hablamos con Bolton (HABLAR CON BOLTON Opción aquí dependerá de lo que queramos contar o no contar a Bolton se puede elegir lo que se quiera hasta que nos obligue a salir). Con un sentimiento de haber sido interrogado en lugar de haberlo hecho nosotros nos disponemos a marcharnos (OESTE), pero entonces alguien empieza a abrir la puerta ¿Qué hacer?, tal vez hemos tocado algún punto importante, es mejor no dejarse ver por lo que

decidimos escondernos para ver que pasa (ESCONDER EN ARBUSTOS), aquí hay una zona de juego libre en la que nos enteramos de algunas cosas importantes. Todo termina bastante tarde, ya ha anochecido y no es momento de hacer nada más por hoy, nos vamos (OESTE, ABRIR PUERTA, ENTRAR, NORTE, ESTE) y hacemos pasar uno a uno los turnos hasta que Jenkins sirva la cena (COMER). Se va haciendo hora de ir a reponer fuerzas, estamos algo cansados (OESTE, OESTE, DORMIR). Es el momento de ir a hacer una visita a Jack Tupper, puede que sea él al que se referían en la conversación que escuchastes en la ventana y si es él con presionarle un poco tal vez puedas conseguir alguna información valiosa (ESTE, SUR, ABRIR PUERTA, SALIR, CERRAR PUERTA, SUR, LLAMAR PUERTA Opción 1, 2). Una vez dentro examinamos la chimenea, y encontramos unos papeles a medio calcinar y que su dueño a tratado de destruir, como es probable que Jack no nos deje hacernos con ellos es mejor tenerle distraído. Soltamos la rata (SOLTAR RATA) y mientras no te presta atención cogemos los papeles (COGER PAPELES), ahora ya podemos hablar con Tupper (HABLAR CON TUPPER Opción 1, 2, 2, 1, 1), ahora podemos acceder a un nuevo lugar los acantilados (MAPA, OESTE), y nos encontramos con una gran roca que examinamos (EX ROCA), hay una grieta (EX GRIETA), pero es tan pequeña que no podemos hacer nada. Usamos el cincel y el martillo para agrandarla (USAR CINCEL EN GRIETA), para nuestra sorpresa caerá un fósil que recogeremos (COGER FÓSIL). Inventario (I), si observamos detenidamente tanto el fósil como la crisálida parecen tener puntos en común, ¿tal vez si los examinamos más de cerca? (EX CRISÁLIDA CON LUPA, EX FÓSIL CON LUPA). No parece que podamos hacer mucho más, por lo que aprovechamos para hacer una visita a la librería (NORTE, ESTE, NORTE, ENTRAR, HABLAR CON ENCARGADO Opción 1, 2, 2), nos enteramos que es aficionado a la magia negra, tal vez esto pueda servirnos en un futuro (SALIR). Aprovechemos para ir a la comisaría para ver si podemos enterarnos de como van las investigaciones (OESTE, ENTRAR), no nos dejan, debemos dejar tanto el cincel, como el martillo (DEJAR CINCEL, DEJAR MARTILLO, ENTRAR, HABLAR CON JEFE). Le preguntamos acerca del caso, la conversación lo único que revela es que no hay avances significativos y que no pueden atenderte, todos están demasiado ocupados. Nos vamos (SALIR, ESTE, SUR, ABRIR PUERTA, ENTRAR, NORTE, ESTE) y esperamos hasta la hora de la comida (ESPERAR, COMER). No sabemos como continuar, y de momento estamos en una callejón sin salida. Pasamos la tarde ociosos (ESPERAR, ESPERAR, ESPERAR), damos una vuelta por la casa (OESTE, OESTE) cuando de pronto nos encontramos con Jenkins (si no está aquí debemos buscarle por la casa que seguro que está) el cual nos entrega un telegrama que va dirigido a nosotros.

ARKHAM

Llegamos a Arkham, pero no encontramos a la persona que debía recogernos. Examinamos los alrededores (EX ARKHAM, EX CALLE, EX GENTE), por fin alguien se acerca (Opción 1, 2). Después de enterarnos de la trágica noticia y de saber quien es nuestro anfitrión, le pedimos que nos lleve al lugar donde se hospedaba nuestro tío (Opción 1). Hay varias cosas personales encima de un mueble (EX COSAS), entre ellas encontramos la pipa de tu tío, raro en él ya que nunca se desprende de ella tal vez signifique algo (COGER PIPA). A simple vista no encontramos nada (EX PIPA), pero nos decidimos a examinarla más detalladamente (EX PIPA CON LUPA), encontramos unas marcas con nuestras iniciales señalando claramente a la boquilla de la pipa, la desenroscamos (DESENROSCAR BOQUILLA). Una nota que estaba ingeniosamente escondida en su interior cae a nuestros pies. Cogemos la nota (COGER NOTA) y la leemos (LEER NOTA), según nos comenta Farr debe tratarse de una referencia bibliográfica. Hablamos con Farr y le pedimos que nos lleve a la biblioteca (Opción 2). En la biblioteca la damos la nota al bibliotecario y conseguimos leer unas hojas del Necronomicón. Aquí no podemos hacer nada más por lo que regresamos a Providence.

PROVIDENCE

Aquí podemos grabar la partida por si acaso (SAVE). Ahora podemos ir a la Brown University (MAPA), pues vamos (OESTE, NORTE, ENTRAR) y examinamos el hall (EX HALL), descubrimos un gran cartelón (EX CARTELÓN) y nos enteramos que la conferencia de Fisk tendrá lugar a las 17:00 por lo que aún nos quedan algunas horas por delante. Podemos aprovechar para denunciar la desaparición de nuestro tío en la comisaría. (SALIR, SUR, ESTE, NORTE, OESTE, ENTRAR, HABLAR CON JEFE Opción 2, 1), aunque no crees que sirva de mucho te todos modos te prometen que en cuanto puedan harán algo. No tenemos nada más que hacer hasta las 17:00 que es la conferencia, asi que volvemos a casa (SALIR, ESTE, SUR, ABRIR PUERTA, ENTRAR, NORTE, ESTE), aquí podemos dejar la nota que ya no necesitaremos y de paso hacemos hueco para ojear el periódico y ver si Jenkins ha comprado un nuevo ejemplar (COGER PERIÓDICO, LEER PERIÓDICO, DEJAR PERIÓDICO), sigue el mismo número así que habrá que esperar, por lo que hacemos tiempo hasta que llegue la comida (ESPERAR), Jenkins llega a eso de las 14:00 y cambia el periódico, ¡menos mal! (COGER PERIÓDICO, LEER PERIÓDICO, DEJAR PERIÓDICO), al leerlo nos enteramos de una noticia interesante que puede tener relación con los asesinatos y tenemos ocasión de visitar el Butler Hospital (MAPA). Cuando llegue la comida comemos (COMER). Y ya podemos dirigirnos al hospital (OESTE, SUR, SALIR, CERRAR PUERTA, OESTE, OESTE, OESTE, SUR, ENTRAR, HABLAR CON HOMBRE Opción 1,

2, 2), después de alguna mentira piadosa nos dejará entrar a visitar a Rochester (SUR, HABLAR CON ROCHESTER Opción 1, 2, 2). Rochester nos habla de los misteriosos círculos de piedra de las montañas y nos cuenta una historia bastante increíble, ahora podemos dirigirnos a las montañas (MAPA). Antes de irnos examinamos las mesitas que hay y en una de ellas encontramos una cerilla (EX MESITAS, COGER CERILLA, SALIR, SALIR, NORTE, ESTE, NORTE, NORTE, NORTE) y llegamos a un círculo de piedras (EX CÍRCULO), encontramos un extraño agujero pero nada más, no sabemos que hacer aquí, por lo que decidimos volver (SUR, SUR, SUR, ESTE, ESTE, ABRIR PUERTA, ENTRAR, NORTE, ESTE). Esperamos hasta las 16:00 (ESPERAR) y entonces debemos ir a la Universidad para asistir a la conferencia (OESTE, SUR, SALIR, CERRAR PUERTA, OESTE, NORTE). Esperamos hasta las 17:00 y cuando lleguen hablamos con el bedel (HABLAR CON BEDEL Opción 2) el cual nos hace pasar hasta la sala de conferencias. El lugar está abarrotado y es imposible acercarse a hablar con el profesor Iulius Fisk, por lo que decidimos esperar hasta la conclusión de la conferencia (debemos hacer pasar un par de turnos para que la conferencia dé comienzo), ya en el hall de la universidad nos dirigimos al profesor (Opción 1, 2) le decimos que tenemos algo que contarle en privado y pasamos a su habitación. En la habitación volvemos a hablar con él (HABLAR CON IULIUS Opción 1 o 2, 1 o 2, 1, 1, 1 1, 2), después de nuestra charla debemos esperar a que concluya su trabajo (SALIR, SALIR), estamos algo cansados (SUR, ESTE, ABRIR PUERTA, ENTRAR, NORTE, ESTE), esperamos hasta la cena y cuando saciemos nuestro apetito nos vamos a acostar (ESPERAR HASTA CENA, COMER, OESTE, OESTE, DORMIR). Con el nuevo día volvemos a ver que tal le va a Iulius (ESTE, SUR, ABRIR PUERTA, SALIR, CERRAR PUERTA, OESTE, NORTE, ENTRAR, ESTE, HABLAR CON IULIUS Opción 1), volvemos a hablar con él (HABLAR CON IULIUS Opción 1), Iulius ha concluido su estudio sobre la crisálida y el fósil y ha encontrado algunas cosas que necesita experimentar con animales, lamentablemente la universidad no dispone de ninguno por lo que debemos ser nosotros los que proveamos al profesor. Tal vez una rata pueda servirle, nosotros ya sabemos donde puede haber una, tal vez podamos encontrar otra (SALIR, SALIR, SUR, ESTE, EX VERGEL podemos encontrarla a la primera o tal vez necesitemos otro vistazo si así fuera lo único que debemos hacer es volver a teclear EX VERGEL, teclear COGER RATA hasta que lo consigamos), con la rata en nuestro poder volvemos a la universidad (OESTE, NORTE, ENTRAR, ESTE), y le damos la rata a Iulius (DAR RATA A IULIUS), después del experimento y de las consecuencias del mismo recogemos la ampolla y la inscripción (COGER AMPOLLA, COGER INSCRIPCIÓN), Inventario (I), regresemos a casa para comer (SALIR, SUR, ESTE, ABRIR PUERTA, ENTRAR, NORTE, ESTE), esperamos hasta que llegue Jenkins con

la comida (ESPERAR, COMER). De momento nada que hacer esperamos hasta las 21:00 que es la hora a la que Jenkins traerá una nueva edición del periódico (ESPERAR), podemos dejar la pipa, la lupa y los papeles ya no los necesitamos y de paso hacemos hueco. Cogemos el periódico y lo leemos (COGER PERIÓDICO, LEER PERIÓDICO), nos enteramos de un triste suceso en una granja de los alrededores que puede tener alguna conexión o no. Como no tenemos nada mejor que hacer decidimos ir por si acaso (MAPA), dejar periódico. Cuando llegue la cena cenamos (COMER). Es de noche, por lo que vamos a la granja sin entretenernos por el camino (OESTE, SUR, SALIR, CERRAR PUERTA, OESTE, OESTE, OESTE, OESTE, NORTE, NORTE, NORTE, EX VACA, OESTE), no debemos coger la hoz aún ya que si lo hacemos y en Providence nos topamos con algún policía nos la requisará. Examinamos entre el forraje (EX FORRAJE) encontramos un viejo quinqué (COGER QUINQUÉ). Esperamos un rato por si sucede algo (esperar hasta las 0:00 turno a turno) a las 0:00 escuchamos un extraño sonido que se dirige a la granja. Decidimos escondernos entre el forraje por lo que pueda pasar (ESCONDER). Demasiado agotado y asustado volvemos a casa a descansar ya habrá tiempo mañana para analizar lo que ha pasado (la vaca ha desaparecido). (ESTE, SUR, SUR, SUR, ESTE, ESTE, ESTE, ESTE, ABRIR PUERTA, ENTRAR, NORTE, OESTE, DORMIR). Ahora podemos volver a la granja (ESTE, SUR, ABRIR PUERTA, SALIR, CERRAR PUERTA, OESTE, OESTE, OESTE, OESTE, NORTE, NORTE), al llegar examinamos la granja y encontramos unas extrañas huellas que se dirigen hacia el este (MAPA, EX GRANJA), las seguimos y nos conducen hasta el río (ESTE). Examinamos la cascada y encontramos una especie de gruta escondida detrás (EX CASCADA), intentamos pasar pero no podemos sin un bote (ATRAVESAR CASCADA). Seguimos el curso del río (SUR), examinamos el agua y el fondo (EX AGUA, EX FONDO) y encontramos semienterrado un terrorífico ídolo, lo cogemos (COGER ÍDOLO) y lo examinamos detenidamente (EX ÍDOLO) tiene una protuberancia en la parte trasera, recuerdas el agujero del círculo de piedras y decides probar suerte (NORTE, OESTE, SUR, SUR, ESTE, ESTE, NORTE, NORTE, NORTE). Ponemos el ídolo en el agujero (PONER ÍDOLO EN AGUJERO), accionamos un mecanismo por el que se abre una compuerta de la que cae un cuenco. Cogemos el cuenco (COGER CUENCO) y volvemos al río (SUR, SUR, SUR, OESTE, OESTE, NORTE, NORTE), Ahora si debemos coger la hoz (NORTE, OESTE, COGER HOZ, ESTE, SUR, ESTE, SUR, SUR, SUR), y llegamos a un meandro del río en el que hay varado un bote. Seguramente llevemos demasiadas cosas, por lo que dejamos la inscripción, ya habrá tiempo de recogerla a la vuelta (DEJAR INSCRIPCIÓN). Cogemos el remo del bote (COGER REMO DE BOTE) y subimos en el bote (SUBIR BOTE). Con el remo remamos hasta la cascada (REMAR NORTE, REMAR NORTE, REMAR NORTE),

una vez estemos delante de la cascada debemos encender el quinqué (ENCENDER CERILLA, ENCENDER QUINQUÉ CON CERILLA). Ya podemos atravesar la cascada (ATRAVESAR CASCADA). Seguimos remando (REMAR ESTE) y bajamos del bote (BAJAR BOTE, ESTE, ESTE), llegamos a un lugar bastante cadavérico (EX SUELO, EX HUESOS) y cuando menos nos lo esperamos aparece un enorme gusano en actitud agresiva, sobreponiéndonos al terror inicial (esto lo conseguimos si tenemos al menos un 75% en la variable mente, si no nos quedaremos paralizados de horror) y atacamos el gusano con la hoz (ATACAR GUSANO CON HOZ), un golpe certero y le seccionamos la cabeza. Seguimos caminando (ESTE), y llegamos a una biblioteca oculta en este lugar. Examinamos los tomos de la biblioteca y de entre todos los libros nos llama la atención uno de título "Los misterios del gusano" (EX TOMOS, COGER MISTERIOS DEL GUSANO). Lo leemos y sacamos algunas conclusiones. Tal vez el gusano de al lado sea uno de los que hablan en el libro (OESTE), examinamos el gusano y recogemos algo de su sangre con el cuenco (EX GUSANO, LLENAR CUENCO CON SANGRE).Salimos de este inmundo lugar (OESTE, OESTE, OESTE, SUBIR BOTE, REMAR OESTE, REMAR OESTE, REMAR SUR, REMAR SUR, REMAR SUR, REMAR SUR, BAJAR BOTE, DEJAR REMO EN BOTE), y recogemos la inscripción que habíamos dejado antes (COGER INSCRIPCIÓN). Tenemos un hambre atroz volvamos a casa tal vez aun lleguemos a tiempo a la comida (NORTE, NORTE, NORTE, OESTE, SUR, SUR, ESTE, ESTE, ESTE, ESTE, ABRIR PUERTA, ENTRAR, NORTE, ESTE). Hemos tenido suerte encontramos un plato de comida en la mesa (COMER), Jenkins nos recuerda que hemos dejado encendido el quinqué pues nada, lo apagamos (APAGAR QUINQUÉ), de paso aprovechamos para dejar el quinqué y la hoz si la tenemos, la hoz pueden requisárnosla antes de llegar (DEJAR QUINQUÉ, DEJAR HOZ). Tal vez el librero pueda ayudarte con el libro que has recogido al fin y al cabo él sabrá más que tú, si pretendes seguir los pasos del libro (OESTE, SUR, SALIR, CERRAR PUERTA, NORTE, ENTRAR, DAR LIBRO A LIBRERO Opción 1, 1, 2, 1). Cuando consigamos soltarnos debemos lanzar la ampolla contra el ser del círculo y leer la inscripción (LANZAR AMPOLLA, LEER INSCRIPCIÓN) y ... FIN

Fernando del Casar

El Interior de la Espiral

La rampa te conduce hasta un majestuoso claro. Ante ti se eleva la Espiral, pulida, brillante y sobre todo impresionante. En su interior...

Desarrollo de Aventuras Conversacionales en PAW bajo Emulador Spectrum para Psion S5

A pesar de que el mundo aventurero continúa mostrando cierto rechazo por PAW, gracias a los emuladores que corren en las nuevas máquinas empezamos a encontrarle de nuevo sentido al desarrollo de aventuras conversacionales con este sistema, que mantiene el tamaño de los ficheros entre 50 y 100K sin tener que sacrificar calidad en cuanto a textos y puzzles. En un PSion S5 estándar, 8 Mb de memoria sigue siendo insuficiente, por lo que el poder utilizar ficheros de pequeño tamaño es de agradecer.

Para poder desarrollar aventuras bajo PAW, es conveniente tener en cuenta lo siguientes puntos:

- En el caso de desarrollar una aventura para 48K, precisaremos disponer del correspondiente PAW48.z80 (o .sna)
- En el caso de desarrollar una aventura para 128K, necesitaremos el fichero PAW128.z80 (o .sna)
- EN AMBOS CASOS, es obligatorio disponer de un fichero PAW128.TAP con el mismo número de versión e idioma que el fichero de 48 o 128 citado arriba.

El motivo es el siguiente: el fichero base (48 o 128) configura la memoria del emulador como un spectrum 48 o 128 (de hecho si intentas ejecutar el fichero 48 en modo 128 el emulador se corrompe y hace un RESET) - En cualquiera de las dos configuraciones, si el sistema necesita cargar un overlay, es obligatorio que lo recupere desde un fichero TAP, ya que tanto .z80 como .sna sobreescriben la memoria, mientras que .tap queda residente en memoria.

El proceso para arrancar todo el tinglado es el siguiente:

- Arrancar el emulador de spectrum en el PSion S5.
- Abrir el fichero PAW128.TAP en modo 128. * cuando aparezca el mensaje "listo para cargar, pulsa play en el cassette", pinchar en el menú ABRIR FICHERO sin teclear nada. * abrir el fichero .z80 o .sna necesario en el modo necesario (PAW48 o PAW128)

Aparecerá en pantalla la página de inicio de PAW, habiendo conseguido de este modo que, en caso de que el sistema necesite cargar algún overlay, este lo

recupere de la memoria, ya que el fichero .TAP (que, en resumen, contiene una imagen de todos los bloques de datos que contiene la cinta original de PAW) se mantiene todavía "en la retaguardia".

A partir de este punto, se puede funcionar con PAW normalmente. El sistema te pedirá que pulses play en el cassette cuando necesite un overlay. Pulsa ENTER, y en pantalla verás aparecer una lista de bloques (como si lo estuviera cargando desde cassette) que está recuperando desde el fichero TAP. Cuando quieras hacer una pausa o grabar a disco el estado actual de tu desarrollo, hay que utilizar el menú SALVAR FICHERO. En este caso hay que hacer lo siguiente:

- Pinchar el menú SALVAR FICHERO
- Darle un nombre al fichero, acabado en z.80. Por ejemplo: myadv01.z80. * pinchar en OK.

Cuando quieras continuar tu desarrollo, deberás seguir los pasos descritos para arrancar el tinglado, pero:

- Abrir PAW128.TAP * abrir myadv01.z80.

Entrarás directamente al punto en el que dejaste el desarrollo.

Es recomendable realizar todo el desarrollo en el propio PSion S5. Una vez terminado, querrás salvar tu aventura como autoejecutable. En este momento, tendrás que tirar de un emulador de spectrum para PC que soporte grabación a disco. OJO: no es suficiente que grabe imágenes de memoria .z80 o .sna, sino que también debe ser capaz de emular la grabación a cinta. ¿Por qué motivo? Porque si grabamos una imagen, el editor de PAW también se grabará, con lo que de autoejecutable nada. Lo ideal es lo siguiente:

- En tu emulador de spectrum para PC, carga el fichero PAW128.TAP., pero no hagas LOAD ""
- Carga la imagen z.80 o .sna de tu fichero myadv01.z80. Esta imagen todavía incluye al propio PAW.
- Entra en la opción de PAW salvar aventura autoejecutable.
- Dale nombre a la aventura y ejecuta. Por ejemplo: advfinal.z80

Si tu emulador para PC funciona bien, habrá creado en el disco duro de tu PC un fichero con los datos del autoejecutable, pero sin el editor de PAW. Este fichero ahora podrá ser cargado en el emulador de PSion S5 como cualquier otra aventura, y habrás conseguido desarrollar una aventura al estilo clásico en un espacio muy reducido.

Ignacio Andrés Llorente

La Taberna

La taberna Fuego de Dragón sirve de albergue a todos los viajeros que se ven obligados a pernoctar después de una dura jornada de viaje.

A lo largo de todos estos años la producción de parsers, programas para crear aventuras conversacionales, ha sido copiosa. Tanto que algunos sostienen que hay más programadores de parsers que de aventuras. Hace unos cuantos años el panorama se repartía entre unos pocos: NMP, CAECHO, SINTAC y alguno más, todos ellos dignos herederos del popular PAWS. Con el paso del tiempo la mayoría de ello ha quedado en desuso y ha dado paso a una nueva generación.

Algunos autores prefieren seguir desarrollando sus propios parsers debido a que los existentes no satisfacen alguna de sus exigencias. En la actualidad sólo dos parsers se perfilan como alternativa. Por un lado tenemos a Visual SINTAC (http://pagina.de/jsj), sucesor de aquel otro SINTAC para MS-DOS. Visual SINTAC nació de las ansias de proporcionar una herramienta de creación de aventuras cómoda a la vez que potente.

Es por ello que se basa en un entorno visual, al estilo de los modernos entornos integrados de desarrollo. En cambio Visual SINTAC adolece de su juventud por lo que carece del soporte que otros parsers arrastran.

Por otro lado tenemos InformATE (http://www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/9939), la librería estándar de Inform adaptada al castellano por Zak. Inform es el parser más extendido entre los autores de habla inglesa. Fruto del trabajo de muchos fans de la ya desaparecida Infocom, que analizaron y destriparon su máquina Z.

La máquina Z es una máquina virtual sobre la que los programadores de Infocom desarrollaban sus creaciones. Conocida la especificación de la máquina Z, pudieron desarrollarse intérpretes para la misma, programas que permiten ejecutar las aventuras de la máquina Z en una gran diversidad de sistemas. Por otro lado el reconocido Graham Nelson desarrolló un compilador para la máquina Z. Este, junto con la librería estándar que también se desarrolló, permitió a cientos de aficionados comenzar a desarrollar sus propias aventuras.

Nosotros, gracias al esfuerzo de Zak, disponemos de una adaptación de esa librería a las peculiaridades de nuestro idioma. Inform se perfila como la solución más seria actualmente para desarrollar aventuras por su madurez y el soporte que cientos de usuarios le dan. En contra tiene su complejidad respecto a otros sistemas. Una de sus lacras más importantes es la decrepitud de la máquina Z que impone una serie de límites poco aceptables en los modernos sistemas de hoy dia. Cierto es que estas restricciones han permitido que

sea el único sistema con intérpretes para una gran variedad de plataformas incluídas algunas tan peculiares como la Gameboy o los dispositivos Palm.

En cualquier caso los esfuerzos se centran en desarrollar una nueva y mejor máquina virtual, denominada Glulx (http://eblong.com/zarf/glulx), que pretende romper los límites de la vetusta máquina Z en todos los frentes, proporcionando un modelo de memoria más flexible, gráficos, sonidos, y todo ello sin tener que abandonar las herramientas habituales a las que están acostumbrados los "informitas".

Parece que Glulx ha pasado casi desapercibida entre los anglosajones, pero es previsible que entre nuestra comunidad aventurera Glulx sea usado masivamente ya que estamos acostumbrados a que las aventuras conversacionales vengan acompañadas de elementos multimedia.

En el horizonte se perfilan interesantes alternativas. El veterano TADS (http://www.tela.bc.ca/tela/tads), que ya va a ver su tercera versión, apuesta fuerte y empieza a ganar adeptos poco a poco. Con TADS 3 se intenta superar una de las desventajas de este sistema, la gran cantidad de recursos que necesita para funcionar lo cual le impide tener intérpretes para ciertas plataformas como los Palm.

Además TADS desde siempre ha tenido el parser incorporado en el código de los intérpretes lo que hacía bastante difícil su modificación o adaptación a lenguas distintas del inglés. A partir de TADS 3, el parser se saca fuera, a la librería estándar, por lo que se podrá utilizar TADS en nuestro idioma también.

Como conclusión podríamos decir que la alternativa más seria, ahora mismo, para desarrollar aventuras conversacionales pasa por el uso de Inform. El advenimiento de Glulx promete prolongar la vida útil del mismo unos cuantos años más. De todas formas no hay que perder de vista otras alternativas como TADS.

JSJ

El Cruce de Caminos

Llegas a un cruce de caminos. Salidas visibles: norte, sur, este y oeste.

Hacia el NORTE puedes ir a:

InformatE (http://www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/9939), página de Inform en castellano.

Visual SINTAC (http://pagina.de/jsj), página del parser visual para Windows.

Macedonia Magazine (http://www.codexmx.com/macedonia), otra publicación con una sección (Spanish Quest) dedicada al mundo aventurero.

AventuraST (http://www.aventurast.wm.com.ar), una página muy aventurera.

The Roebuck (http://www.lalonja.com/nmsoft), la página de Carlos Sánchez.

Dimensión Pro-Imagyna (http://www.geocities.com/TimesSquare/5787), la página aventurera de Daniel Cárdenas.

La Diosa de Cozumel (http://www.geocities.com/TimesSquare/Hangar/4795), página dedicada a las aventuras conversacionales de Aventuras AD en especial.

Somewhere (http://members.es.tripod.de/gen/some.html), una página de Luis David Arranz con información aventurera, entre otras cosas.

The Dwarf and the Axe (http://www.geocities.com/TimesSquare/3567/spaxe.html).

La Península Aventurera (http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/5162).

AC's (http://www.xyzzy.gq.nu), la página de Lumpi sobre aventuras conversacionales.

El camino que va hacia el SUR te conduce a:

Adventureland (http://www.lysator.liu.se/adventure), completa información sobre compañías aventureras de todos los tiempos.

Infocom (http://www.csd.uwo.ca/Infocom), página sobre esta mítica compañía.

The Colossal Cave Adventure (http://people.delphi.com/rickadams/adventure/index.html), conoce los orígenes de todo esto

The IF Library (http://www.iflibrary.org), el archivo aventurero por excelencia.

The Spectrum Adventurer (http://home.virtual-pc.com/isblpx), para los nostálgicos.

XYZZY News (http://www.xyzzynews.com), webzine sobre la interactive fiction inglesa.

ifFinder (http://www.corknut.org/ifFinder), el principal buscador temático de interactive-fiction.

Hacia el ESTE puede ir a:

The roguelike games homepage (http://www.win.tue.nl/games/roguelike), todo sobre roguelikes.

Thangorodrim (http://thangorodrim.angband.org), página dedicada a Angband, uno de los roguelikes con más éxito.

Hacia el OESTE queda:

Emulatronia (http://www.emulatronia.com), la mejor página sobre emuladores, en castellano.

La página de los emuladores (http://biosys.net/emul), una página sobre emulación creada por nuestro insigne Juanjo Muñoz.

Spectrum Power! (http://go.to/spectrumpower), una página dedicada a recopilar TAP y TZX lo más fieles posibles a los originales.

Si quieres sugerir algún enlace para su inclusión en esta sección, o detectas alguno erróneo, puedes escribir a jsj666@hotmail.com.

I Concurso de Aventuras Breves en Castellano

El concurso tiene como objetivo fomentar la creación de aventuras, así como explotar las posibilidades del género en terrenos como la interacción con objetos y personajes. Además, servirá para ampliar la base de aventuras con código fuente disponible, como fuente de ejemplos para los distintos parsers y lenguajes de programación.

Este concurso se plantea como una extensión lógica a los concursos de mini-aventuras que se han venido convocando hasta la fecha y que tanto éxito han demostrado tener. Esto no debe considerarse en perjucio de los mismos ya que seguirán convocándose regularmente concursos de mini-aventuras.

Plazos

El plazo de recepción de los trabajos finaliza el **15 de Noviembre de 2000** a las 12 de la noche.

Entrega

Las aventuras deben enviarse al CAAD por correo electrónico, a la dirección:

concurso@grupo-ronda.com

El envío deberá estar dividido en dos ficheros:

- Un fichero contendrá sólo el ejecutable de la aventura. Si lo desea, el autor puede incluir un LEEME donde explique brevemente el objetivo de la aventura o cualquier cosa necesaria para jugarla. Este fichero será expuesto públicamente en cuanto finalice el período de recepción de trabajos.

- Un segundo fichero contendrá un fichero de texto con la solución de la aventura y opcionalmente, el código fuente del programa. El autor puede incluir aquí cualquier comentario o información adicional sobre el juego, según crea él oportuno. Este fichero será expuesto públicamente cuando finalice el período de votación y con ello el concurso en sí.

La inclusión del código fuente de la aventura es opcional, pero muy aconsejable, ya que las aventuras que participen en este concurso serán ejemplos interesantes del uso de sus respectivos parsers y lenguajes.

Los trabajos presentados deben ser originales y no haber sido distribuidos antes del **1 de Junio de 2000**. No se exige, sin embargo, que el juego quede oculto hasta el **15 de Noviembre de 2000**. El autor es libre de distribuirlo por su cuenta, a riesgo de mostrar su trabajo antes de tiempo (probablemente quedando en desventaja respecto al resto de participaciones).

Número 45 - Segunda Edad - Año 12

El autor es libre de presentar aventuras bajo seudónimo. En caso de presentar más de una aventura podrá firmar cada una con un seudónimo diferente si así lo desea. Ediciones CAAD se compromete a mantener la identidad real del autor en secreto durante toda la duración del concurso. En todo caso el autor debe incluir en el segundo fichero (el que contendrá la solución de la aventura) su nombre real.

Jurado popular

El día **16 de Noviembre de 2000** se habilitará una zona en la página del CAAD donde podrán descargarse los trabajos presentados.

Cada votación consistirá en puntuar (en una escala de 0 a 10 con hasta 2 decimales) una de las aventuras participantes en el concurso en los siguientes apartados:

ORIGINALIDAD

¿Nunca se había visto antes este problema o situación?

¿La historia que narra es original?

¿Nos mete en el papel de un personaje cuyo retrato resulta inédito?

CALIDAD DEL TEXTO

¿Es interesante la historia que se cuenta?

¿Está bien ambientada?

¿Está bien escrito?

¿Carece de faltas de ortografía?

INTERACTIVIDAD

¿Ofrece el juego respuesta a la mayoría de comandos lógicos?

¿Pueden manipularse a fondo todos los objetos?

¿Dan los personajes bastantes respuestas?

¿Se contemplan los intentos de probar otras soluciones lógicas a los problemas?

JUEGO LIMPIO

¿Es un problema lógico sin ser demasiado sencillo?

¿Hay pistas adecuadas si el problema es difícil?

¿Se usa adecuadamente la lógica externa?

ADECUACION A LOS LIMITES

¿Cumple las limitaciones impuestas?. Véase el apartado Limitaciones.

VALORACION GLOBAL

Impresión general que ofrece la aventura en su conjunto.

Una misma persona puede votar a una aventura, a

varias, o a todas, sin ninguna obligación. Los autores también pueden votar a todas las aventuras en concurso con excepción de las que él mismo haya presentado. Para que una aventura pueda optar a premio, debe haber recibido votaciones de al menos TRES personas.

El período de votación finalizará el **15 de Diciembre de 2000**. Se podrá ampliar el plazo si hay petición de ello y se observa que el número de votos recibidos no es suficiente.

Se contemplarán así mismo las siguientes nominaciones especiales. Cada votante nominará una aventura dentro de cada una de las siguientes categorías:

MEJOR PSI

La aventura que presente el mejor personaje no jugador.

MEJOR PUZZLE

La aventura que presente el mejor puzzle, entendiendo como tal aquel obstáculo de la aventura que necesita de cierta deducción para su resolución.

Votos

Los votos se remitirán por correo electrónico a la siguiente dirección: concurso@grupo-ronda.com. En el asunto del mensaje debe constar el texto:

```
[VOTOS] AV. BREVES, Nombre del votante.
```

Por ejemplo:

```
Asunto: [VOTOS] AV. BREVES, Javier San José
```

Se sugiere usar el siguiente formato para las votaciones:

```
NOMBRE DE LA AVENTURA: ORIGINALIDAD CALIDAD TEXTO INTERACTIVIDAD JUEGO LIMPIO ADECUACION VALORACION GLOBAL
MEJOR PSI: NOMBRE DE AVENTURA
MEJOR PUZZLE: NOMBRE DE AVENTURA
```

Por ejemplo:

```
AVENTURA ORIGINAL: 5 6 6 8 5 6
MEJOR PSI: LA DIOSA DE COZUMEL
MEJOR PUZZLE: JABATO
```

En cualquier caso no se rechazará ningún voto que no se ajuste a este formato. Esto se debe considerar como una mera sugerencia para facilitar el recuento de votos.

Licencia

Ediciones CAAD no se reserva ningún derecho sobre

los programas presentados al concurso. Estos podrán distribuirse según el método y la licencia de uso que prefiera su autor, sin embargo: todas las aventuras presentadas deberán poder distribuirse y ser jugadas gratuitamente, sin ninguna limitación. Todas las aventuras que incluyan el código fuente (lo cual recordemos que es opcional) deberán poder ser estudiadas, modificadas y reutilizadas libremente, por ejemplo utilizando parte de su código en otras aventuras.

Limitaciones

Se considerará que una aventura es breve si cumple todos estos requisitos:

Incluir un máximo de 6 localidades.

Incluir un máximo de 12 objetos o personajes (o cualquier otra combinación, como 2 personajes y 10 objetos).

Poder acabarse razonablemente en menos de 2 horas, suponiendo que el jugador no queda trabado absurdamente en un atasco :-)

Se sugiere no penalizar una aventura en la votación de este apartado simplemente porque contiene objetos "de escenario", cosas examinables, o repuesta a muchas acciones. Estos aspectos enriquecen el juego sin alargar ni engordar su desarrollo.

Queda a discreción de la persona que vota qué es un objeto y qué no, y si el abuso de cosas como hechizos, objetos transformables u otros "pseudo-objetos" reduce el carácter breve de la aventura.

Todos estos aspectos deberán quedar reflejados en la puntuación que se otorgue al apartado ADECUACION A LOS LIMITES. Se sugiere puntuar un 10 en este apartado si se cumplen todos los límites disminuyendo proporcionalmente esta puntuación si se sobrepasan (hay más de 6 localidades, 12 objetos o el tiempo de juego excede de 2 horas).

Requisitos

La aventura podrá funcionar en cualquier plataforma, aunque una aventura recibirá más votos si todo el mundo puede jugarla.

La aventura podrá incluir atractivos adicionales, como música, gráficos, tipos de letra... Si bien se advierte que ello no se reflejará en la puntuación de la aventura.

Premio

No existe ningún premio para el concurso, salvo la satisfacción y el reconocimiento de todos los aventureros. Sin embargo habrá un ganador del concurso, elegido a partir de la media de todas las puntuaciones en

todos los apartados.

El CAAD admitirá, sin embargo, cualquier donación de premio simbólico que alguien desee ofrecer al ganador, por lo que existe la posibilidad de que esto cambie posteriormente.

Se elegirá un ganador del concurso, así como ganadores por apartados. En general, una vez finalizado el plazo de votación, se escogerán:

LA MEJOR AVENTURA BREVE
LA AVENTURA BREVE MÁS ORIGINAL
LA AVENTURA BREVE MEJOR ESCRITA
LA AVENTURA BREVE MÁS INTERACTIVA
LA AVENTURA BREVE MÁS JUGABLE

Nominaciones especiales:

EL MEJOR PSI
EL MEJOR PUZZLE

Recuento de votos

El sistema de recuento se realizará como sigue:

1.- Por cada categoría se sumará el total de puntos en dicha categoría y se dividirá entre el número de votos recibidos por la aventura en esa categoría.

2.- Se obtendrá un total que será la media aritmética de la suma de puntos del apartado VALORACION GLOBAL y ADECUACION A LAS REGLAS.

La aventura con más puntos en el total será la ganadora (LA MEJOR AVENTURA BREVE). Se elegirán también las ganadoras en las categorías enumeradas en el apartado Premio.

Para las nominaciones especiales se hará una recuento del número de votos y la aventura más votada en cada nominación, será la ganadora.

Empate

En caso de empate en una categoría se decidirá la aventura ganadora en esa categoría por el número de votos. La aventura con más votos en esa categoría será la ganadora.

Si esto no lleva a un desempate se valorará la puntuación total. La aventura con mayor puntuación total será la ganadora en esa categoría.

Pudiera ocurrir que, a pesar de todo, no se llegue a un desempate. En este caso se otorgará el premio a todas las aventuras empatadas.

En el caso de las nominaciones especiales se procederá de manera similar.

Recordamos que cualquier aventura que no reciba al menos las votaciones de TRES personas, quedará fuera de concurso.